

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
BERORIENTASI PAIKEM PADA KONSEP EKOSISTEM UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X  
MAN RAJAGALUH**

**SKRIPSI**



**TYAS AYU SEPTIANI**  
**59461216**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2015 M/1436 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
BERORIENTASI PAIKEM PADA KONSEP EKOSISTEM UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X  
MAN RAJAGALUH**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

**TYAS AYU SEPTIANI**  
**59461216**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2015 M/ 1436 H**

## ABSTRAK

**TYAS AYU SEPTIANI:** *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berorientasi PAIKEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Konsep Ekosistem Siswa Kelas X MAN Rajagaluh.*

Kondisi pembelajaran Biologi di MAN Rajagaluh pada umumnya menggunakan metode konvensional sehingga proses pembelajaran yang berlangsung berjalan dengan satu arah yaitu guru sebagai pusat dari pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini ditandai dengan nilai yang menunjukkan bahwa siswa yang memenuhi KKM adalah 39%, sedangkan 61% siswa nilainya masih dibawah KKM.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM, untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan desain penelitian *pretest posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Rajagaluh yang berjumlah 140 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*, kelas eksperimen berjumlah 23 orang dan kelas kontrol berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes dan angket, sedangkan teknik analisis data hasil penelitian menggunakan uji hipotesis non parametrik dengan menggunakan *Mann Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa diperoleh rata-rata antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada indikator keaktifan 89%, kedisiplinan 85%, kerjasama 90% dan menjawab pertanyaan 88%. Sedangkan nilai rata-rata gain yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 0,60 dan pada kelas kontrol 0,38. Nilai sig. yang diperoleh dari hasil SPSS adalah 0,00, karena  $0,00 < 0,05$  dengan hal ini berarti  $H_0$  ditolak. Nilai rata-rata hasil sebaran angket adalah 81% yang menunjukkan angket memiliki kriteria sangat kuat.

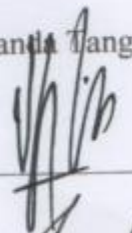
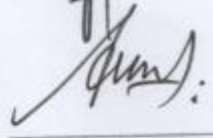
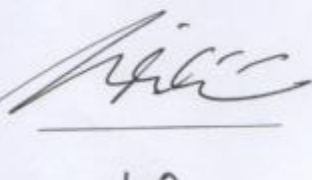
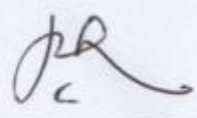
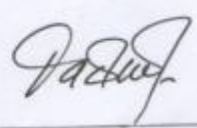
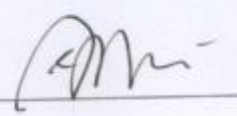
Kesimpulan yang diperoleh dari hasil aktivitas siswa bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM sangat efektif diterapkan di sekolah. Nilai rata-rata gain kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata gain kontrol, hal ini menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM memiliki respon yang baik.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, PAIKEM, Hasil Belajar

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berorientasi PAIKEM** pada Konsep Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Rajagaluh oleh Tyas Ayu Septiani, NIM 59461216 telah dimunaqosahkan pada hari Selasa, 14 Juli 2015 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **LULUS**.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr.Kartimi, M.Pd NIP. 19680514 199301 2 001	<u>06-08-2015</u>	
Sekretaris Jurusan Asep Mulyani, M.Pd NIP. 19790918 201101 1 004	<u>06-08-2015</u>	
Penguji I Novianti Muspiroh, MP NIP. 19721114 200003 2 001	<u>27-07-2015</u>	
Penguji II Ina Rosdiana Lesmanawati, M.Si NIP. 19740326 200604 2 001	<u>03-08-2015</u>	
Pembimbing I Dr.Dewi Cahyani, MM.,M.Pd NIP. 19680728 199101 2 001	<u>05-08-2015</u>	
Pembimbing II Eka Fitriah, S.Si.,M.Pd NIP. 19770828 201101 2 005	<u>09-08-2015</u>	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. Ilman Nafi'a, M.Ag**  
NIP. 19721220 199803 1 004

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Kerangka Berfikir.....	6
F. Hipotesis.....	9

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

A. Pendekatan PAIKEM .....	10
1. Pengertian PAIKEM.....	10
2. Peralihan yang Mendasari PAIKEM .....	10
3. Karakteristik PAIKEM .....	10
4. Arti Penting PAIKEM .....	11
5. Pilar-pilar PAIKEM.....	11
B. Model Pembelajaran Kooperatif .....	13
C. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	14
1. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> .....	14
2. Komponen Utama dalam TGT .....	15
3. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT .....	16
D. Hasil Belajar.....	17
1. Pengertian Hasil Belajar.....	17

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	18
E. Pengertian Ekosistem .....	19
1. Komponen Ekosistem .....	19
2. Interaksi dalam Ekosistem .....	21
3. Tipe-tipe Ekosistem.....	22
4. Suksesi .....	23
5. Aliran Energi .....	24
6. Rantai Makanan.....	24
7. Jaring-jaring Makanan.....	24
8. Piramida Ekologi.....	24
F. Penelitian Yang Relevan .....	25

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
B. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian .....	28
C. Populasi dan Sampel .....	29
D. Desain Penelitian.....	29
E. Prosedur Penelitian.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
1. Teknik Analisis Data Uji Coba Instrumen .....	34
2. Teknik Analisis Data Hasil Penelitian .....	38
a. N-Gain .....	38
b. Uji Analisis Prasyarat .....	39
c. Uji Hipotesis .....	39
d. Analisis Angket .....	40
e. Analisis Lembar Observasi.....	40

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Aktivitas Siswa pada Saat Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berorientasi PAIKEM .....	41
B. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan	

Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berorientasi PAIKEM dengan yang Tidak Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berorientasi PAIKEM .....	45
C. Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berorientasi PAIKEM .....	51
D. Pembahasan .....	57
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	68
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	69
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	72

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Taqiyuddin, 2005:7). Untuk melakukan sebuah proses perubahan tersebut diaplikasikan dalam sebuah proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dalam suatu pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa yang saling timbal balik. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Selain itu adanya perubahan juga ditunjukkan dengan adanya perubahan hasil belajar yang lebih baik. Guru harus membimbing siswa sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuannya. Selain memahami materi, guru harus memahami karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan inovasi dalam proses belajar mengajar antara lain dalam pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan subyek didik sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat, serta meningkatkan mutu pendidikan.

Proses pembelajaran IPA khususnya Biologi, diharapkan peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru. Kecenderungan pembelajaran biologi saat ini adalah peserta didik hanya mempelajari Biologi sebagai produk menghafal konsep, teori, dan hukum. Keadaan ini diperparah oleh pembelajaran yang berorientasi pada tes atau ujian (Kussavita, 2007).

Pembelajaran Biologi seharusnya melibatkan siswa secara aktif untuk berinteraksi selama proses belajar berlangsung. Hal ini juga berarti bahwa pembelajaran Biologi harus berpusat pada anak didik. Pembelajaran Biologi harus menarik, memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran Biologi. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat kompleks, oleh sebab itu untuk menjadi guru yang berhasil perlu mempelajari dan memiliki sejumlah



karakteristik. Salah satu karakteristik penting bagi guru yang berhasil yaitu harus menguasai sejumlah keterampilan mengajar, sebagai sarana untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi di MAN Rajagaluh, kondisi pembelajaran di MAN Rajagaluh pada umumnya menggunakan metode konvensional seperti ceramah sehingga proses pembelajaran yang berlangsung berjalan dengan satu arah yaitu guru sebagai pusat dari pembelajaran. Guru mengajar dengan metode ceramah pada awal pelajaran, menerangkan materi dan memberikan soal, sedangkan aktivitas siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan soal saja dan kemudian guru menjelaskan kembali tentang hal yang belum dikuasai oleh siswa. Padahal metode ceramah memiliki kelemahan diantaranya komunikasi yang terjadi satu arah yang akibatnya siswa menjadi pasif karena tidak diberi kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat. Siswa yang kecepatan belajarnya lambat akan mengalami kesukaran mentransfer pengetahuan jika guru mengajar terlalu cepat, siswa tidak diberi kesempatan untuk berfikir dan berperilaku kreatif akibatnya siswa menjadi pasif, tidak terampil dan cepat bosan dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi menurun. Hasil belajar siswa masih dipandang kurang baik, sebagian besar siswa belum mampu menggapai potensi optimal yang dimilikinya. Walaupun metode ceramah ini sangat penting dalam pembelajaran karena metode ceramah ini digunakan sebagai langkah awal untuk metode yang lain dalam upaya menjelaskan prosedur yang harus ditempuh peserta didik dan juga dapat menghemat biaya, waktu dan peralatan.

Berdasarkan hasil observasi di MAN Rajagaluh, guru Biologi masih belum menggunakan metode pembelajaran yang efektif sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang memenuhi KKM adalah 39%, sedangkan 61% siswa nilainya masih dibawah KKM, adapun nilai KKM Biologi di MAN Rajagaluh adalah 70. Untuk itu, perlu adanya kolaborasi atau penerapan model pembelajaran yang inovatif supaya proses KBM menjadi efektif dan siswa tidak hanya berpusat pada guru tetapi siswa juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik dituntut untuk dapat meningkatkan motivasi diri peserta didik. Siswa yang termotivasi dalam belajar

akan membuat siswa tersebut merasa nyaman dalam belajar dan ilmu yang diberikan oleh guru mudah ditangkap oleh siswa. Jika seorang siswa termotivasi dalam belajar, hal ini dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Budiono *dalam* Sutikno (2005:34) menjelaskan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah bahwa seorang pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik menikmati pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus menentukan secara tepat jenis belajar manakah yang paling berperan dalam proses pembelajaran tertentu dengan mengingat kompetensi dasar yang harus dicapai untuk kepentingan tersebut, guru harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar, kondisi internal dan eksternal peserta didik, serta menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan proses pembelajaran dari kebiasaan yang sudah berlangsung selama ini. Pembelajaran yang saat ini dikembangkan adalah Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan atau disingkat dengan PAIKEM. Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreatifitas dan membuat siswa merasa senang dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam PAIKEM yaitu *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa. Karena dengan penggunaan metode ini melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, selain itu dengan penerapan model TGT akan membuat kelas dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukannya penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Konsep Ekosistem Siswa Kelas X MAN Rajagaluh.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

- a. Nilai siswa yang belum memenuhi KKM, persentase yang diperoleh yaitu 39% siswa nilainya memenuhi KKM, sedangkan 61% siswa nilainya dibawah KKM
- b. Pembelajaran di kelas masih belum efektif yaitu siswa masih terlihat gaduh pada saat pembelajaran
- c. Pembelajaran masih bersifat *teacher center* sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran
- d. Guru belum menggunakan media yang mendukung dalam pembelajaran

### 2. Pembatasan Masalah

Batasan masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. PAIKEM adalah pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- b. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.
- c. Konsep yang diajarkan pada penelitian ini adalah konsep Ekosistem pada kelas X.
- d. Indikator yang dinilai pada aktivitas siswa yaitu keaktifan, kedisiplinan, kerjasama dan menjawab pertanyaan

### 3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian, sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah aktivitas siswa pada saat Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM pada konsep ekosistem ?
- b. Seberapa besar perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM?
- c. Bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM pada konsep ekosistem dalam pembelajaran biologi
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti
  - a. Menambah wawasan tentang model-model pembelajaran yang nantinya dapat membuat pembelajaran biologi menjadi menarik bagi siswa
  - b. Sebagai motivasi untuk melakukan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran
2. Bagi Guru
  - a. Mendapatkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi ekosistem
  - b. Membantu pencapaian tujuan kurikulum yang seimbang dalam aspek akademik, kepribadian dan sosial.

3. Bagi Siswa
  - a. Materi pembelajaran lebih menarik, karena pembelajaran dilakukan sedemikian rupa menarik supaya anak-anak dapat menikmati pembelajaran
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa
  - c. Mendapatkan pembelajaran yang lebih lengkap dan inovatif
4. Bagi Sekolah
  - a. Mendapatkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi ekosistem
  - b. Membantu pencapaian tujuan kurikulum yang seimbang dalam aspek akademik, kepribadian dan sosial.
5. Bagi Pengembangan Ilmu
  - a. Menjadi masukan untuk mengambil kebijakan di dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Kurikulum tahun 2006 atau lebih dikenal Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru dituntut untuk mengoptimalkan pemanfaatan aneka ragam sumber belajar yang sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran, dan karakteristik para siswanya. Berdasarkan penjelasan umum kurikulum 2006 dinyatakan lingkungan sekitar merupakan salah satu sumber belajar utama bagi guru. Lingkungan sebagai sumber belajar menyediakan berbagai objek kajian yang dapat memunculkan keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran. Satu hal lagi bahwa KTSP menghendaki bahwa suatu pembelajaran tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2010:8).

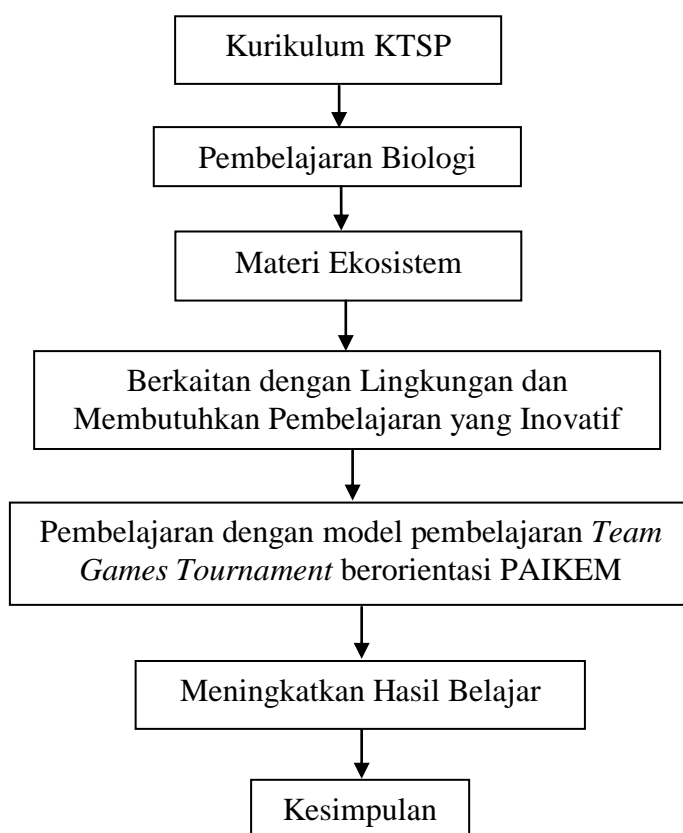
Sebagai ilmu, biologi mengkaji berbagai persoalan yang berkaitan dengan berbagai fenomena kehidupan makhluk hidup pada berbagai tingkat organisasi kehidupan dan tingkat interaksinya dengan faktor lingkungannya pada dimensi ruang dan waktu. Fenomena yang diajarkan melalui biologi adalah fenomena alam yang mungkin pernah dihadapi siswa. Oleh karena itu, biologi tidak dapat dipahami jika hanya diajarkan secara hapalan. Pemahaman konsep-konsep biologi dapat dianalogikan dengan berbagai macam kegiatan sederhana yang dapat diamati atau dilakukan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil konsep ekosistem sebagai materi ajarnya. Konsep ekosistem ini berkaitan dengan lingkungan yang ada di sekitar makhluk hidup dan juga membahas tentang makhluk yang ada di dalam lingkungan tersebut. Pada konsep ekosistem ini, materi yang diajarkan tidak terlalu sulit. Akan tetapi jika seorang guru tidak mampu membuat pembelajaran yang lebih inovatif, siswa akan merasa bosan pada pembelajaran Biologi dengan konsep ekosistem. Oleh sebab itu, seorang guru perlu menerapkan salah satu metode pembelajaran yang efektif yang membuat siswa lebih memahami lagi terhadap konsep Biologi pada materi ekosistem. Jika siswa paham dalam mempelajari Biologi, hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini, peneliti merancang sebuah pembelajaran efektif yaitu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM. Adapun penerapan pembelajaran efektif ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat oleh seorang guru sangat penting dalam meminimalisir dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran dengan KTSP yaitu belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif dan menyenangkan (Mulyasa, 2008:248). Maka pendekatan PAIKEM digunakan sebagai pendekatan yang diharapkan mampu mengatasi masalah yang biasa dihadapi siswa dalam proses KBM, karena pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) yang membuat siswa menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan pembelajarannya pun menjadi lebih efektif dan menyenangkan. PAIKEM adalah sebuah pendekatan yang memungkinkan siswa mengajarkan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bekerja (Asmani, 2011:59). Dalam PAIKEM terdapat model-model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* terdiri dari penyajian kelas, kelompok, *games*, *tournament* dan penghargaan. Siswa tidak

hanya belajar sendiri dan mendengarkan guru menjelaskan, akan tetapi siswa belajar secara berkelompok dan juga melakukan suatu games atau kuis yang berkaitan dengan ekosistem. Kesempatan untuk bereksplorasi dan berinteraksi dalam kelompok akan membuat siswa merasa senang dan tidak tertekan. Memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak menggunakan waktunya untuk melakukan pengamatan, percobaan dan berdiskusi merupakan beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab perorangan untuk menjamin keberhasilan kelompok. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.



**Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir**

**F. Hipotesis**

**Ho :** Tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pertanyaan penelitian pada Bab I dan hasil analisis pada Bab IV tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar pada konsep ekosistem siswa kelas X MAN Rajagaluh diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM di kelas dapat berjalan dengan baik. Dari hasil observasi pada diperoleh rata-rata persentase antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada indikator keaktifan adalah 89%, kedisiplinan 85%, kerjasama 90% dan menjawab pertanyaan 88%. Sehingga model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM sangat efektif diterapkan di sekolah.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM dengan yang tidak menggunakan model tersebut. Nilai rata-rata gain yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 0,38 dan pada kelas eksperimen adalah 0,60. Nilai gain pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM.
3. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM memiliki respon yang baik dari siswa. Nilai rata-rata hasil sebaran angket adalah 81% yang menunjukkan angket memiliki kriteria sangat kuat.

## B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM ini dapat digunakan menjadi alternatif guru dalam mengajar, karena model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM sangat efektif apabila diterapkan di sekolah.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM sedikit agak rumit dalam penerapannya, sehingga dibutuhkan persiapan yang cukup dan pemahaman mengenai cara penerapan model *Team Games Tournament* dan juga PAIKEM.
3. Hendaknya seorang guru harus memperhatikan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga apa yang diharapkan dapat terealisasi dengan baik.
4. Untuk penelitian selanjutnya dapat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi PAIKEM pada konsep Biologi yang lain

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Agusyana. 2011. *Olah Data Skripsi dan Penelitian dengan SPSS 19*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Anwar, Saifuddin. 2010. *Tes Prestasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asmani. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta : Diva Pres
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Irianto, A. 2011. *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jamaris, Martini. 2012. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Kussavita, Riza. 2007. *Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan) Model Rancangan Alat Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP N 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2006-2007*. Tidak Diterbitkan
- Meltzer, D.E. 2002. *The Relationship Between Mathematic Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics : A Possible "Hidden Variabel" in Diagnostic Pretest Score*. [www.physicseducation.net/docs/Addendum\\_on\\_normalized\\_gain.pdf](http://www.physicseducation.net/docs/Addendum_on_normalized_gain.pdf). [24 November 2012]
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Malang : UIN Maliki Press
- Mulyasa. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Pujiyanto, Sri. 2008. *Dunia Biologi 1*. Solo : Platinum.

- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Rosdakarya
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Muda*. Bandung : Alfabeta
- Riyani, Novi dkk. 2011. *Jurnal Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 130 Pekanbaru*. Tidak Diterbitkan
- Sarono, Jonathan. 2006. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta : Andi Offset
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press
- Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sutikno, Sobry. 2005. *Pembelajaran Efektif*. Mataram : NTP Press
- Syah, Muhibbin. 2009. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Bandung: Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Rayon Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati.
- Taniredja, Tukirman, dkk. 2011. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta

Taqiyyudin. 2005. *Pendidikan untuk Semua*. Cirebon : STAIN Cirebon Press.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana

Trihendardi. 2009. *Step By Step SPSS 16*. Yogyakarta : Andi Offset

Uno, Hamzah dkk.2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara

Warsono dkk.2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung : Remaja Rosdakarya